

# **ENTRE UM BONECO DE MADEIRA E UM CIBORGUE, PINÓQUIO ESCOLHE SER UM RAPAZINHO. UM CONTRIBUTO A PARTIR DA FILOSOFIA DO IMAGINÁRIO EDUCACIONAL?<sup>1</sup>**

Alberto Filipe Araújo  
(Universidade do Minho – Portugal)

Joaquim Machado de Araújo  
(Universidade Católica do Porto – Portugal)

## **Introdução**

Pinóquio é uma figura arquetípica do imaginário literário infantil e juvenil, pelo menos ainda a acreditar que haja crianças humanas que não se tenham já transformado em alucinadas criaturas cibernéticas ou em pequenos ciborgues: estaríamos então confrontados com a profecia de Neil Postman traduzida no título *O Desaparecimento da Infância* (1982). Por isso, não admira que mereça um tratamento especial por parte da Filosofia da Educação, particularmente daqueles que trabalham do lado da Filosofia do Imaginário Educacional. A este respeito, convém não esquecer o alerta de Philippe Meirieu para “o bom uso da literatura em pedagogia” ao ponto de afirmar que o estudo pedagógico dos textos literários se afirma como um exercício essencial na formação dos educadores.

Nesta conferência falaremos, num primeiro momento, do velho Pinóquio de madeira tal como nos conta Carlo Collodi nas *Aventuras de Pinóquio. História de um Boneco* (1883), onde nos deparamos com um modelo de fabricação tradicional; num segundo momento, inspirados no filme de Steven Spielberg *Inteligência Artificial* (2001), falaremos de um Pinóquio ciborgue, para, na nossa última parte, e numa perspetiva crítica, refletirmos sobre um Pinóquio outro, ou seja, um romântico resistente quer ao modelo de fabricação artificial em madeira, em que Pinóquio estava sempre sujeito à vontade do Outro, quer a um organismo cibernético com implantes biónicos ou

---

<sup>1</sup>Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do projecto PEst-OE/CED/UI1661/2011 do CIED. Esta conferência resulta de um projeto investigativo que conduziu à publicação da obra *As Lições de Pinóquio. Estou farto de ser sempre um boneco!*. Curitiba: CRV, 2012.

robóticos (lembrando aqui o caso de David, a criança androide do filme *Inteligência Artificial*). Assim, nesta última parte, voltaremos ao sonho de Pinóquio de ser um rapazinho como deve ser, o que repõe os temas da heteronomia e autonomia, da inteligência artificial e emocional, do livre-arbítrio, dos sentimentos, tais como a solidão, o amor, entre outros. Pinóquio como humano conduz-nos necessariamente a ir mais longe na compreensão do Mesmo e do Outro, na compreensão das contradições da condição humana naquilo que esta tem de mais fundo: temor-esperança, finitude-infinitude, amor-ódio, medo-coragem, crença-não crença, paz-violência, educar para a liberdade e autonomia e vertigem pela dominação e modelação. Por isso, torna-se importante captar, através do caso singular de Pinóquio, a universalidade da condição humana e aquilo que a sua figura literária contribui para uma educação resistente à nova ordem e ao fascínio da *Tecnopolia* escrita por Neil Postman (1992).

### **1. Era uma vez um boneco de madeirade nome Pinóquio filho de Gepeto**

Pinóquio é o personagem emblemático d'*As Aventuras de Pinóquio* (em italiano *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*), um romance escrito pelo italiano Carlo Collodi em Florença no ano de 1881 e publicado, dois anos depois, com ilustrações de Enrico Mazzanti, em 1883. Trata-se de um clássico da literatura infanto-juvenil que narra a vida de uma criatura desde o seu fabrico, uma marionete de madeira destinada a ser manipulada por Gepeto em mercados e feiras, até ocorrer, depois de ter vivido muitas peripécias, a sua transformação, graças aos poderes mágicos da fada, num belo e alegre rapazinho.

O destino de Pinóquio era de ser apenas, e tão-somente, o de um boneco de madeira manipulado por Gepeto para entreter e fazer rir especialmente o público infantil e que assim lhe servisse de sustento:

Pensei em construir – diz Gepeto ao mestre António – um belo boneco de madeira; mas um boneco maravilhoso, que saiba dançar, fazer esgrima e dar saltos mortais. Quero correr mundo com esse boneco, para granjear um naco de pão e um copo de vinho (Collodi, 2004: 10).

Gepeto estava de facto obstinado em esculpir um belo boneco de madeira que se destinasse a um uso lúdico: “Assim que entrou em casa, Gepeto agarrou logo nas ferramentas e pôs-se a esculpir e a construir o seu boneco” (2004: 13), ao qual deu o nome de Pinóquio. Não se tratava de um boneco qualquer, sem vida à espera que o manuseassem, antes pelo contrário, pois mal Gepeto lhe acabou os pés ele “começou a

andar sozinho e a correr pelo quarto; até que, escapulindo pela porta, saltou para a rua e começou a fugir” (2004: 17). E o Grilo-Falante enfatizava a pena que o boneco lhe inspirava pelo facto de ser de madeira: “ – Pobre Pinóquio, fazes-me mesmo pena. – Porque é que faço pena? – Porque és um boneco, e o pior é que tens uma cabeça de pau” (2004: 21)

Pinóquio desde o seu “nascimento” assumia-se como filho de Gepeto. Logo nas primeiras páginas das suas *Aventuras* ele designa-o de pai (2004: 24-25), já mesmo antes era o próprio Gepeto a assumir essa mesma condição: “ – Que garoto tão malandro! Ainda não estás acabado de fazer e já comesas a faltar ao respeito ao teu pai” (2004: 16). Pinóquio, ainda que sem disso tivesse consciência, estava “talhado”<sup>2</sup> não para ser uma simples e vulgar marionete nas mãos do seu construtor-artesão (2004: 13-18), mas antes para ser um “herói” que almejava viver entre os homens como um rapaz de verdade. Consegue-o graças quer à proteção da Fada azul-turquesa, quer às suas boas-ações como, aliás, veremos na nossa última parte.

## **2. Era uma vez um ciborgue de nome David filho do deus da Tecnologia<sup>3</sup>.**

Se nascesse hoje, moldado pelas Novas Tecnologias, conhecidas por tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs)<sup>4</sup>, Pinóquio dificilmente seria de madeira e

---

<sup>2</sup> Jogamos aqui com o duplo significado da palavra: o artesão/escultor que talha/esculpe a madeira para lhe dar forma e o sentido que aponta para os verbos predestinar e predispor.

<sup>3</sup> Neil Postman toma deus como sinónimo de uma grande narrativa credível, complexa e dotada de um poder simbólico tal que permita a cada sujeito organizar a sua vida em função dela: “Sem uma narrativa, a vida não faz sentido. Sem sentido não há finalidade para a aprendizagem” (2002: 22). Ainda que o deus tecnológico pertença à categoria daqueles que falham (2002: 54-68), o autor dedica-lhe, contudo, uma atenção particular afirmando que ele “oferece um vislumbre do Paraíso” (2002: 24) e que somente oferece poder, enquanto a ciência oferece simultaneamente ciência e poder. A tese do autor é que a crença tecnológica, que oferece eficiência, padronização e otimização, substituiu a crença religiosa tradicional na medida em que a maioria das pessoas transferiu a sua crença no divino para a divina tecnologia. Daqui resulta que confia no seu poder e nas suas promessas, e, quando não a possui ou lhes é negado o seu acesso, sente-se frustrada, desorientada e mesmo despojada. Pelo contrário, o sujeito na posse da tecnologia mais performativa sente-se radiante, encantado ao ponto de tudo alterar na sua vida para a servir como se um deus (leia-se ídolo) se tratasse. Por outras palavras, a adoração tecnológica substituiu paulatinamente, e mesmo de forma insidiosa, a crença religiosa, satisfazendo quase de forma paradoxal as suas necessidades e cumprindo as suas funções, nomeadamente a função de religar.

<sup>4</sup> As chamadas Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs), além da robótica e protética, redes neurais, nanotecnologia, manipulação genética e vida artificial, são um cântico da sereia, isto é, uma espécie de voz de Mefisto do *Fausto* de Goethe (1806-1833) que, ao possibilitarem o surgimento da “sociedade da informação”, mesmo de uma “sociedade do conhecimento” em que este escorre através das redes telemáticas, destroçam as defesas tradicionais (Postman, 1994: 69-85). Por outras palavras, estas defesas são o sinónimo de humanidade (Albert Jacquard) e, quando estas são alienadas pela *húbris* tecnológica que escapa, à semelhança de Frankenstein, ao seu criador, é a própria ideia e vivência de humanidade que desaparece como muito lucidamente o viu Günther Anders em *Obsolescência do homem* (2002-2011).

para não estar “out”, e na qualidade de aspirante a tecnófilo irrepreensível, seria um ciborgue ultra-performativo dotado de um cérebro altamente sofisticado à semelhança de David que, na *Inteligência Artificial* de Steven Spielberg (2001), reedita, na sua condição de androide em forma de uma criança, o desejo de Pinóquio de tornar-se, também ele, um menino de verdade com o auxílio da Fada Azul, na linha d’*As Aventuras de Pinóquio* que ele tinha ouvido da boca da sua mãe adotiva (Mónica Swinton)<sup>5</sup>. Pinóquio androide com cérebro robótico seria certamente um fã da *internet* alta velocidade com os seus *streaming* e *podcasting*, do *messenger*, do *facebook*, do *skype*, de *blogs* e do *twitter* para comunicar com os seus amigos Arlequim, Palito e mesmo com a sua Fada e o seu pai Gepeto. Igualmente trocaria de boa vontade o “País da Brincadeira” pelas tecnologias digitais de captação e tratamento de imagens e de sons e pelas tecnologias de acesso remoto (sem fio ou *wireless*), pois estas traziam-lhe, a três dimensões, simplesmente o “País da Brincadeira” onde todas as semanas são constituídas por seis sábados e um domingo e onde todos eram felizes, e já não teria mais a maçada de se deslocar numa carruagem puxada por burrinhos, nem despegar-se da cadeira que o posiciona e o liga, senão mesmo que o acorrenta, prometicamente ao ecrã.

Pinóquio hoje seria um David filho de uma “tecnopolia” que serve um deus que não fala de justiça, de bondade, de misericórdia e de graça, mas sim um deus que se exprime através da eficácia, da precisão e da objetividade que exclui o universo moral: “O pecado e o mal desaparecem porque não podem ser medidos nem objetivados e, portanto, é impossível serem tratados pelos peritos” (1994: 85). O olhar de Neil Postman na *Tecnopolia* (1992), onde explica como a cultura se rende à Tecnologia e fala de “defesas destroçadas” (1994: 69-85)<sup>6</sup>. Na verdade a *Nova Atlântida* (1627) de

---

<sup>5</sup> Mas infelizmente tal não acontece (estando o clímax da desilusão desesperante e da impotência total da realização do desejo simbolizada no momento em que a Fada Azul se desintegra no fundo do mar), sendo antes reconfortado por androides altamente performativos que lhe permitirão viver um dia com Mónica depois de a clonarem a partir de uma madeixa do seu cabelo. Daqui constata-se, entre outras ilações, que mesmo um ser mecânico altamente aperfeiçoado, dotado de uma inteligência artificial ao serviço de um projeto específico, criado pelo Professor Hobby, pode desejar tornar-se um menino de verdade. A assunção deste desejo coloca complexas questões, desde as filosóficas até às cosmológicas, não sendo a menor delas a natureza e os limites da técnica, ainda que altamente performativa, e o fascínio que a condição humana, mesmo que na sua finitude mais tangível, desperta em androides que quase que sentem e vivem essa mesma condição.

<sup>6</sup> Aparentemente parece que o contributo de Postman não tem grande coisa a ver com o do António Nóvoa, porém ambos convergem, ainda que por caminhos diversos, na defesa de uma maior aprendizagem, de uma sociedade mais crítica e na defesa da comunicação interdisciplinar como uma mais-valia em direção a uma reforma do pensamento e de uma “cabeça bem-feita” para evocarmos aqui as preocupações de Edgar Morin (2002). Na perspetiva de Neil Postman, quando uma sociedade é vencida pela informação gerada pela tecnologia cai num logro trágico de tentar “empregar a própria

Francis Bacon prefigura bem a *Tecnopolia* (1992) desenhada por Neil Postman, só que enquanto a primeira faz a apologia do par ciência-tecnologia ao serviço de uma cultura da razão, do progresso infinito, da perfectibilidade humana e de uma felicidade na terra, a segunda desmistifica a tecnologia por ela abrir as portas não só à desumanização da sociedade e à perda da identidade cultural, como também pelo facto de a cultura se render à tecnologia e, muito especialmente, às novas tecnologias sempre reféns do mito de Fausto (Dabezies, 1988):

A tecnopolia é um estado de cultura e também um estado mental. Consiste na deificação da tecnologia, o que significa que a cultura procura a sua credibilidade e descobre as suas satisfações na tecnologia e recebe dela as suas ordens. Isto exige o desenvolvimento de um novo tipo de ordem social e essa necessidade conduz à rápida dissolução de muito daquilo que está associado às crenças tradicionais: os que sentem mais à vontade na tecnologia são os que estão convencidos de que o progresso técnico é a suprema realização da humanidade e o instrumento pelo qual os nossos dilemas mais profundos podem ser resolvidos. Também acreditam que a informação é uma bênção pura, que, através da sua produção e disseminação contínua e incontrolada, oferece uma acrescida liberdade, criatividade e paz de espírito. O facto de a informação não realizar nada destas coisas – antes pelo contrário – parece alterar pouco as opiniões, pois tais crenças inamovíveis são um produto inevitável da estrutura da tecnologia. Em particular, a tecnopolia floresce quando as defesas contra a informação caem por terra (1994: 69).

Neste contexto, Pinóquio hoje jamais poderia ser um simples boneco de madeira, ainda que bem articulado, mas antes uma espécie de ciborgue com os seus implantes biónicos ou robóticos. Um androide, qual organismo cibernético performativo, que muito provavelmente desconheceria os temas do livre-arbítrio, do sentido da existência, o uso da tecnologia avançada para fins totalitários e bélicos, entre outros. Quanto às suas experiências de aprendizagem e existenciais, o Pinóquio de hoje seria um convertido ao culto Todo-Poderoso das Novas Tecnologias e na qualidade de ciborgue, não entenderia nem os pedidos, nem os sensatos conselhos de Gepeto, do Grilo-Falante e da Fada Azul que outrora eles fizeram e deram ao velho Pinóquio de madeira, entre os quais que deveria ser bondoso e estudar na escola para se transformar num “rapaz como deve ser”. O Pinóquio ciborgue acharia todo o conjunto de conselhos saído da boca de um Grilo-Falante, por exemplo, simplesmente ininteligível. Estudar numa escola? Para

---

tecnologia como um meio de lhe fornecer uma orientação clara e um propósito humano” (1994: 70), e aí cai na armadilha clássica de estar convidando o lobo para dentro do próprio rebanho. Expliquemo-nos, quando as instituições sociais enfraquecem e declinam nas suas funções tradicionais de organizarem, por exemplo, percepções e juízos, a burocracia tecnológica, que faz o papel de lobo, torna-se implacável “em controlar a informação e assim prover-se de inteligência e ordem” (1994: 85).

quê? Se poderia ficar em qualquer lugar ligado, via *world wide web*, a programas científicos ou comunicar por videoconferência, se poderia, ao simples alcance de um clique, entrar em laboratórios, museus e bibliotecas virtuais. Tornar-se humano e bondoso para quê se o mundo humano está hoje ajoelhado e rendido ao “deus da Tecnologia” (Neil Postman), aceitando, em troca dos seus serviços, esvaziar-se da sua humanidade, tal como o mito de Frankenstein nos ensinou (Shelley, 2012; Lecercle, 1988): ao humano não sucederia, como queria Platão no final do seu *Protágoras*, um humano mais justo, melhor e mais sábio, mas apenas ficaria o vazio da Criatura, o desnorte de um Golem (Meyrink, 1969)!

Para evitar que uma catástrofe tão monumental se reproduza, podemos fazer apelo, lembrando aqui Neil Postman, aos deuses que servem e aqui devemos saber fazer apelo à resistência romântica que rejeita tanto a sua natureza de boneco de madeira que reserva sempre uma ligação com a vida vegetal<sup>7</sup>, como uma natureza robótica dotada de uma inteligência artificial recordando aqui todo o universo do filme de Steven Spielberg (2001) em que David, como se disse, era um androide quase humano com órgãos artificiais e membros protésicos sendo mesmo capaz de reproduzir (não ousamos dizer exprimir) emoções. Assim, Pinóquio como escreve Collodi só quer ser e apenas um rapazinho como deve ser e aqui antes do “deve ser” (abordagem ético-social e cultural) encontra-se a dimensão antropológica, o que significa o retorno ao humano demasiado humano.

### **3. Pinóquio teima em não ser nem um boneco de madeira, nem um ciborgue, mas apenas um rapaz como deve ser**

Sugerindo ser um admirador do País de Cocanha, terra mitológica de liberdade onde não havia trabalho e o alimento era abundante, o nosso pequeno boneco de madeira é geneticamente hedonista porque o seu ofício predileto era “ – O de comer, beber, dormir, divertir-se e levar vida de vadio de manhã à noite” (Collodi, 2004: 21). Neste sentido, Pinóquio é mais filho da mentalidade pós-moderna do que a do seu criador que encarava e defendia a virtude do trabalho, entre outras típicas da sociedade burguesa italiana moderna, como, por exemplo, a do estudo e que implicava já a glorificação do papel da Escola. Pinóquio não nasceu para trabalhar, era aquilo que

---

<sup>7</sup> Sobre a relação do ser humano com a vida vegetal, particularmente com a árvore, leia-se Carl Gustav Jung, *Les Racines de la conscience*, p. 407, 423-424 (nota 28) e 520-521. É uma passagem onde fica bem patente que a árvore representa “*in concreto* a vida do homem” (1995: 424 (nota 28)).

poderíamos chamar um preguiçoso nato. Com este ideal de vida se ainda poderia ser um boneco de madeira e comportar-se como tal, já seria pouco verosímil que fosse um ciborgue do tipo David da *Inteligência Artificial* de Spielberg criado por uma qualquer *Cybertronics* e programado para obedecer sempre a seu pai de modo a proporcionar-lhe alegrias e sorrisos.

Pinóquio não quis continuar a ser um boneco de madeira, e a condição de ciborgue pensamos que não o atraísse pelas razões inerentes não só ao seu “nascimento” como à sua própria história de vida. Daí que ele tenha acabado por escolher, ainda que de um modo atribulado e nem sempre consciente, a condição mais difícil de todas – a de ser humano! Ser humano implica decidir, ser responsável, assumir a sua autonomia e viver, para o melhor ou para o pior, a sua liberdade. Pinóquio ousou escolher o caminho da humanidade e, por conseguinte, rejeitar a sua condição de manipulado pelas circunstâncias, pelos caprichos, pelos colegas, pelo Outro de um modo geral.

Numa palavra, podemos então afirmar que não foi o diabo que escolheu, mas sim o próprio Pinóquio que, tendo-se transformado num menino que cuida agora amorosamente de seu pai, achou graça aos olhos da Fada que, como recompensa, transforma-o “num rapaz como todos os outros” (Collodi, 2004: 206).

### **3.1. Pinóquio não quer ser mais um boneco de madeira**

Pinóquio não quer continuar a ser um boneco de madeira como, aliás, a sua história nos conta:

– Porque os bonecos nunca crescem. Nascem bonecos, crescem bonecos e bonecos morrem. – Oh, estou farto de ser sempre boneco! – gritou Pinóquio, dando um murro na cabeça. Acho que já é tempo de também eu ser um homem. (...) – Eu vou estudar, vou trabalhar, vou fazer tudo o que me disseres, porque afinal já estou farto da vida de boneco e quero transformar-me num rapaz custe o que custar. Prometeste-me, não é verdade? [disse Pinóquio] – Prometi, e agora depende só de ti (Collodi, 2004: 116, 118).

Mas muitas peripécias e provações tiveram que ocorrer para que ele, como nos é narrado no último capítulo, deixasse de ser um mero boneco de madeira e se transformasse num rapaz como todos os outros:

E dormindo, pareceu-lhe ver em sonhos a Fada muito linda e sorridente, que depois de lhe dar um beijo lhe disse assim: – Muito bem, Pinóquio! Como recompensa pelo teu bom coração, perdoo-te todas as travessuras que fizeste até hoje. Os meninos que cuidam amorosamente dos pais nas suas desgraças e doenças são sempre merecedores de grande louvor e de muito afecto, mesmo que não possam ser considerados modelos de obediência e de bom

comportamento. Ganha juízo para o futuro e serás feliz. Neste ponto o sonho terminou, e Pinóquio acordou de olhos arregalados. Agora imaginem qual não foi o seu espanto quando, ao acordar, percebeu que já não era um boneco de madeira e que se transformara num rapaz como todos os outros. (...) Depois foi-se ver ao espelho, e pareceu-lhe que era outro. Já não viu reflectida a imagem habitual do boneco de madeira, mas sim a imagem viva e inteligente de um belo rapazinho de cabelos castanhos e olhos azuis, com um ar de Páscoa alegre e festiva. (...) – Satisfaz a minha curiosidade, paizinho: como se explica toda esta mudança repentina? – perguntou-lhe Pinóquio, saltando-lhe ao pescoço e cobrindo-o de beijos. – Esta mudança repentina na nossa casa é tudo mérito teu – disse Gepeto. – Mérito meu, porquê? – Porque quando os meninos eram maus e se tornam bons, têm a virtude de fazer com que até no seio das suas famílias tudo adquira um aspecto novo e sorridente (2004: 206-207).

Assiste-se assim a uma transformação de Pinóquio desenrolada no quadro de uma iniciação que é crucial nos ritos de passagem ao longo das suas aventuras. Daí o seu parentesco com o género de “romance de formação” cujo espírito pode ser condensado nas seguintes palavras de Georges Gusdorf:

A intenção educativa em vez de se projetar sobre o plano do discurso, organiza-se segundo um eixo cronológico, marcado pelas experiências de uma vida. O *Bildungsroman* traça um itinerário iniciático onde a formação, a constituição das estruturas do ser, interessa mais do que a informação no sentido restrito do termo. A iniciação não se termina de uma só vez, uma vida comporta uma série de limiares, transpostos uns atrás dos outros, o mais temível é o último de todos, a prova suprema da morte (1993: 850; Bancaud-Menen, 1998; Berman, 1983: 141-159; Cohn-Plouchart, 1990: 157-169; Gennari, 1997; Moretti, 1999).

A narrativa de Pinóquio, ao contrário de “alguns deuses que falham” (Postman, 2002: 35-77) que corroem os símbolos e os deixam exaustos (1994: 146-159)<sup>8</sup>, permite uma abordagem de cariz mitológico, em que o cenário iniciático desempenha um papel decisivo na sua transformação num rapaz a sério. Este cenário iniciático é constituído por três momentos: o encontro de Pinóquio com a serpente (uma grande Serpente); a sua transformação num “burrinho a sério” e a sua devoração por Átila, o terrível tubarão, atestam os motivos iniciáticos por excelência (Araújo, Araújo & Ribeiro,

---

<sup>8</sup> Mas o que entende Postman pela “exaustão dos símbolos”? A sua resposta é significativa: “Os símbolos que retiram o seu significado de contextos tradicionais religiosos ou nacionais devem assim ser tornados impotentes o mais depressa possível – isto é, esvaziados das conotações sagradas ou mesmo sérias” (1994: 147). Faz parte da natureza da tecnopolia banalizar os símbolos culturais significativos, na medida em que, por um lado, os símbolos não são inexauríveis e, por outro, “quanto mais frequentemente forem usados, menos potente é o seu significado” (1994: 147). A este respeito, Gilbert Durand já nos tinha alertado que o uso e o abuso dos símbolos pelas revoluções gráfica e tecnológica contribuiriam inevitavelmente para o empobrecimento do imaginário com as consequências que ele próprio esboçou (1969: 15-45). O que se pretende, pois, dizer é que as referidas revoluções banalizaram a produção das imagens visuais, símbolos e ícones de diferentes culturas ao ponto dos “símbolos religiosos e nacionais tornarem-se lugares-comuns, gerando indiferença, se não necessariamente desprezo” (1994: 147).



2012). Deste modo, não é de descuidar a “eficácia simbólica” das *Aventuras de Pinóquio* que é de outra ordem daquilo que hoje se designa por “tecnologias de aprendizagem”. Deste modo, percebe-se que essa eficácia gera uma narrativa pregnante simbolicamente e, conseqüentemente, instauradora de uma visão do mundo, diríamos resistente a uma mudança na tradição entendida como “o reconhecimento da autoridade dos símbolos e a relevância das narrativas que lhes deram o ser” (Postman, 1994: 151-152).

### **3.2. Pinóquio não tem vocação para ciborgue**

Guia Boni explica por que as etiquetas de autômato, de máquina e de androide não se aplicam ao nosso Pinóquio:

A mão humana do Gepeto que fabrica da madeira uma marionete não é a mão de um criador demiúrgico, nem a mão de um artista imitando o real, mas a de um humilde artesão que tem como único desejo ter que comer e que beber até à saciedade. (...) Pinóquio não entra, portanto, na categoria de autômato, da máquina, do androide porque ele não nasce de um espírito criado que quer ultrapassar a natureza e o/os deus/es, como Pigmalião que cria Galateia (Ovide, X, 235-268), ou o *Being* imaginado por Mary Shelley no *Frankenstein ou o Prometeu moderno* (Shelley, 1831) (2010: 269-270).

Pinóquio inscreve-se numa espécie de narrativa ideo-simbólica que lhe fornece um significado ainda moderno e tradicional caracterizado pelo gesto e pela voz humanos muito longe dos efeitos transmutadores de uma pós-modernidade envolta numa rede interativa tecnologicamente avançada onde o destino humano seja pura e simplesmente substituído por uma espécie de destino digital. Daí que possamos dizer com Neil Postman:

Neste vazio entra a história da tecnopolia, que, com a sua ênfase no progresso sem limites, direitos sem responsabilidade e tecnologia sem custo, não tem um suporte moral. Em seu lugar coloca a eficácia, o interesse e o avanço econômico, prometendo o céu na terra através das conveniências do progresso tecnológico. Põe de lado todas as narrativas e símbolos tradicionais que sugerem estabilidade e ordem, e em seu lugar fala de capacidade, de perícia técnica e do êxtase do consumo (1994: 158).

Neste contexto, face à desmitologização criada pelo avanço da tecnopolia restamos opor o património da simbologia tradicional no qual Pinóquio tem o seu lugar na qualidade de “resistente romântico” (1994: 160-175). Um resistente (natureza – utopia – princípio de prazer – rebeldia - consagração da infância) que não aceitou, apesar de todas as peripécias, obstáculos, percalços, ilusões, alegrias e tristezas, seguir de modo coerente, continuado e persistente os conselhos de Gepeto, do Grilo-Falante e da linda

menina dos cabelos azul-turquesa (Fada), a fim de se tornar num “rapaz como deve ser” (cultura – distopia – princípio de realidade – submissão - desaparecimento da infância) como aliás Pinóquio almejava (Collodi, 2004: 115-118).

Pela sua própria natureza orgânica Pinóquio, uma metáfora anunciadora da futura criança em que ele se tornará, funciona mais à semelhança de um sistema mecânico, ainda que em madeira, do que propriamente como um sistema tecnologicamente avançado fabricado por uma *Cybertronics* para usar aqui o nome da empresa do filme *Inteligência Artificial*. A sua natureza é distinta de uma máquina dotada de uma inteligência artificial com sentimentos que poderão ser ativados por uma qualquer Monica Swinton. Tanto mais que a fabricação tradicional e a ativação performativa indicam orientações e destinos diferentes para aqueles seres fruto ora da fabricação, ora da ativação tecnológica sofisticadamente complexa.

Pinóquio é o irmão dos fantoches do teatrinho (Collodi, 2004: 41-43) não é irmão de Joe uma espécie de sósia de David no filme *Inteligência Artificial* e isso faz a diferença ainda que Pinóquio e David desejem ambos tornar-se uma criança de verdade. Porém, enquanto Pinóquio o consegue sob a proteção da Fada, David sabe pelo Professor Hobby que não é possível que ele se torne numa criança de verdade... e termina aqui tragicamente aquilo que os une, ou seja, o desejo de ambos transformarem-se em rapazinhos.

### **3.3. Pinóquio apenas quer ser um “rapazinho como deve ser”**

Tendo em conta o até aqui exposto, percebe-se que Philippe Meirieu tenha escrito um texto muito sugestivo – Pinóquio, ou as facetas imprevistas de uma marioneta impertinente (1996: 28-33) –, que lhe serve de pretexto para discutir a natureza do ato educativo em torno dos ideologemas (Araújo & Silva, 2003: 353): fabricação, formação, decisão, ação, imposição, modelagem, manipulação, mesmidade e alteridade:

Mas Pinóquio não era tão ridículo como isso quando era uma marioneta. Ele tinha simplesmente dificuldade em viver, em “encontrar o seu caminho” ou, como se diz por vezes, a “afirmar-se como eu” como se deveria dizer. Porque ‘afirmar-se como eu’ não é fácil, sobretudo quando se é uma mera marioneta, um objeto fabricado na mão do homem e que tem a vocação, precisamente, de ser manipulado. (...) Mas na realidade todas essas manipulações [refere-se à manipulação da Raposa e do Gato, do diretor do circo, da Fada, etc] não têm grande importância. No fundo elas só são possíveis porque Pinóquio é de algum modo manipulado a partir do interior. Prisioneiro dele próprio. Encerrado num dilema infernal que o faz sempre prometer e nunca cumprir, um dilema que o proíbe precisamente de

‘afirmar-se como eu’: ‘Dar prazer ao outro ou dar-se prazer a si próprio’” (Meirieu, 1996: 30-31).

Finalmente, o sentido educacional do “afirmar-se como um eu” ganha uma espessura antropológica e ética pelo “segundo nascimento” de Pinóquio que nos é ilustrado pelo ritual iniciático da devoração deste pelo Tubarão (Araújo & Araújo, 2010: 66-80). Quando Pinóquio salva Gepeto de morrer prisioneiro nas entranhas do Tubarão assiste-se a uma mudança de registo: a marioneta transforma-se num ser com vontade própria e com uma consciência ética (Boni, 2010: 269-282). Nas palavras de Meirieu, já não se trata de alguém dependente (ainda que ora dócil, ora revoltado), já não se trata de alguém cedendo à excitação do momento ou à ilusão vã da liberdade e do prazer (veja-se a Terra da Brincadeira), mas de um ser em vias de cumprir a sua humanidade: “Vem comigo e não tenhas medo”, replicou Pinóquio a Gepeto no interior do Tubarão. Pinóquio com este gesto evidencia a sua vontade de mudar, deixando para trás o seu comportamento de marioneta com os seus queixumes, recriminações e acusações: “Ele ousa fazer um gesto que provém de algures, quer dizer, do seu íntimo, [um gesto] que provém dele... um gesto que não é ditado pelos outros, um gesto que ele ainda nunca fizera e que ele não sabe fazer, mas um gesto que é preciso que ele faça para aprender precisamente a fazer... Resumindo, um gesto em que ‘ele se afirme’” (Meirieu, 1996: 32).

Com a assunção de tal gesto de afirmação de si, Pinóquio reconcilia-se com a humanidade que em si agora irrompe e com ela assiste-se concomitantemente ao nascimento da liberdade de escolher e construir o seu destino: “Que cómico que eu era, quando era boneco! E que contente estou agora por me ter transformado num rapazinho como deve ser!” (Collodi, 2004: 208). Com esta liberdade, Pinóquio poderá escapar ou mesmo recusar deixar-se modelar ou mesmo fabricar nas mãos de um educador. “Fabricar um homem”, tal como o mito de Frankenstein também nos ensinou, dá que pensar, pois estamos sempre predispostos, ainda que animados (quantas vezes!) das melhores intenções, de que o inferno está cheio, a fazê-lo quando nos lançamos na aventura educativa.

A este respeito, importa retomar duas perguntas colocadas por Philippe Meirieu no seu *Frankenstein pédagogue* (2006): “Pode-se abandonar toda a veleidade de “fazer” o outro, e se sim, não se cairá na impotência ou no fatalismo? Por outras palavras, pode-se ser educador sem se ser Frankenstein?” (2006: 14). Porém, quando se fala de educar o outro, o significado da aprendizagem não deverá andar longe e, como tal, se não há

aprendizagens ingênuas, pois elas contribuem sempre para a construção de narrativas que governam a nossa visão do mundo, devemos, na linha de um Edgar Morin, abalançarmo-nos para lidarmos com “os sete saberes” para uma educação ainda com futuro quer face às incertezas atuais (2002<sup>a</sup>), quer face à crescente desmotivação de estar na Escola, como alerta a obra de Neil Postman, intitulada profeticamente *O Fim da Educação. Redefinindo o Valor da Escola* (1995).

A modos de conclusão, Pinóquio faz-nos sempre pensar na aventura da educação como trans-formação do outro, independentemente de se tratar de pedaço precioso de mármore (Pigmalião), de um vulgar pedaço de madeira (Pinóquio), ou simplesmente de uma pedaço de terra vermelha (Golem), ou então, como o diz Meirieu, “aceder ao segredo da fabricação do humano” (1996: 34). Este segredo, assim o pensamos, leva a que a criança, à semelhança de Pinóquio, abandone a sua velha natureza, “o velho Pinóquio de madeira” (Collodi, 2004: 207), e se perceba já como um outro e este outro não era mais “a imagem habitual do boneco de madeira, mas sim a imagem viva e inteligente de um belo rapazinho de cabelos castanhos e olhos azuis, com um ar de Páscoa alegre e festiva” (2004: 207; Ricoeur, 1990). Não é este, portanto, o ideal de todo o ato de educar? Aquele ideal que visa trans-formar (*Umbildung*, Sola, 2003) todo o educando, na perspetiva do *educere*, numa imagem viva e inteligente de ser humano (Wunenburger, 1993: 59-69).

## Referências Bibliográficas

- ANDERS, Günther (2002). *L'obsolescence de l'homme: sur l'âme à l'époque de la deuxième révolution industrielle (1956)*. Trad. par Christophe David. Paris : Éditions de l'Encyclopédie des Nuances.
- ANDERS, Günther (2011). *L'obsolescence de l'homme. Vol. 2. Sur la destruction de la vie à l'époque de la troisième révolution industrielle*. Trad. par Christophe David. Paris : Fario.
- ARAÚJO, Alberto Filipe; SILVA, Armando Malheiro da (2003). Mitanálise: uma metodologia do imaginário. In ARAÚJO, Alberto Filipe; BAPTISTA, Fernando Paulo (Coord.). *Variações sobre o Imaginário. Domínios, Teorizações, Práticas Hermenêuticas*. Lisboa: Instituto Piaget, pp. 339-364.
- ARAÚJO, Alberto Filipe; ARAÚJO, Joaquim Machado de (2010). Ritual Iniciático e Imaginário Educacional n'As Aventuras de Pinóquio. In AZEVEDO, Fernando (Coord.). *Infância, Memória e Imaginário. Ensaio sobre Literatura Infantil e Juvenil*. CIFEPEC/Universidade do Minho, pp. 57-84.
- ARAÚJO, Alberto Filipe ; ARAÚJO, Joaquim Machado de ; RIBEIRO, José Augusto (2012). *As Lições de Pinóquio. Estou farto de ser sempre um boneco!*. Curitiba: Editora CRV.
- BERMAN, Antoine (1983). *Bildung et Bildungsroman. Le temps de la réflexion*. IV. Paris: Gallimard, p. 141-159.

- BONI, Guia (2010). Pinocchio et son/notre double moral. In ADAM, Véronique et CAIOZZO, Anna (sous la dir. de). *La fabrique du corps humain : la machine modèle du vivant*. Grenoble : Publications de La MSH-Alpes, p. 269-283
- BOURG, Dominique (1996). *L'Homme Artifice. Le sens de la technique*. Paris : Gallimard.
- BERNARDINIS, Anna Maria (2006). Educação literária. In CARVALHO, Adalberto Dias de (Coord.). *Dicionário de Filosofia da Educação*. Porto: Porto Editora, pp. 124-128.
- BRUNEL, Pierre (Sous la dir. de) (1999). *Dictionnaire des Mythes d'Aujourd'hui*. Monaco: Éditions du Rocher.
- COHN-POUCHART, Danièle (1990). Le roman de formation. In: KAHN, Pierre; OUZOULIAS, André; THIERRY, Patrick (Orgs.). *L'éducation. Approches philosophiques*. Paris: PUF, p. 157-169.
- COLLODI, Carlo (2004). *As Aventuras de Pinóquio. História de um Boneco*. Lisboa: Cavalo de Ferro.
- DABEZIES, André (1988). *Le mythe de Faust*. Paris: Armand Colin.
- DURAND, Gilbert (1969). "L'Exploration de L'Imaginaire", *Circé – Cahiers du Centre de Recherche sur L'Imaginaire* –, n° 1, 15-45.
- GARCIN, Jérôme (2007). *Nouvelles Mythologies*. Paris: Seuil.
- GENNARI, Mario (1997). *Storia della Bildung. Formazione dell'uomo e storia della cultura in Germania e nella Mitteleuropa*. Brescia: La Scuola.
- GUSDORF, Georges (1993). *Le romantisme I. Le savoir romantique*. Paris: Payot.
- JUNG, Carl Gustav (1995). *Les Racines de la conscience*. Trad. par Yves Le Lay. Paris : Buchet/Chastel.
- LECERCLE, Jean-Jacques (1988). *Frankenstein : mythe et philosophie*. Paris : PUF.
- LOHISSE, Jean (1991). L'Homme et le Cyborg. Bruxelles : De Boeck Université.
- MEIRIEU, Philiipe (1996). *Frankenstein pédagogue*. Paris : ESF éditeur.
- MEIRIEU, Philippe (1999). *Des enfants et des hommes. Littérature et pédagogie. 1 – La promesse de grandir*. Paris : ESF éditeur.
- MEYRINK, Gustav (1969). *Le Golem: roman*. Trad. par Denise Meunier. Paris: Stock.
- MORETTI, Franco (1999). *Il romanzo di formazione*. Torino: Einaudi.
- MORIN, Edgar (2002). *Repensar a Reforma. Reformar o Pensamento. A Cabeça Bem Feita*. Trad. de Ana Paula de Viveiros. Lisboa : Instituto Piaget.
- MORIN, Edgar (2002<sup>a</sup>). *Os Sete Saberes para a Educação do Futuro*. Trad. de Ana Paula de Viveiros. Lisboa : Instituto Piaget.
- NÓVOA, António (2009). *Professores. Imagens do futuro presente*. Lisboa: Educa.
- POSTMAN, Neil (1994). *Tecnopolia. Quando a Cultura se rende à Tecnologia*. Trad. de Jorge Pinheiro. Lisboa : Difusão Cultural.
- POSTMAN, Neil (2002). *O Fim da Educação. Redefinindo o Valor da Escola*. Trad. de Cassilda Alcobia. Lisboa : Relógio de Água.
- POSTMAN, Neil (2006). *O Desaparecimento da Infância*. Trad. de Suzana Menescal de Alencar Carvalho e José Laurenio de Mel. 3<sup>a</sup> reimp.. Rio de Janeiro : Graphia Editorial.
- SPENGLER, Oswald (1980). *O Homem e a Técnica*. Trad. de João Botelho. Lisboa: Guimarães Editores.
- RICOEUR, Paul (1990). *Soi-même comme un autre*. Paris : Éditions du Seuil.
- SOLA, Giancarla (2003). *Umbildung. La « trasformazione » nella formazione dell'uomo*. Milano: Bompiani.
- SHELLEY, Mary (2012). *Frankenstein galvnized*. London : Red rattle books.
- WUNENBURGER, Jean-Jacques (1993). La « Bildung » ou l'imagination dans l'éducation. In BOUVERESSE, Renée (Textes réunis et publiés par). *Éducation et philosophie. Écrits en l'honneur d'Olivier Reboul*. Paris : PUF, p. 59-69.